



Leseprobe aus Jukschat, (Sehn-)Sucht Computerspiel, ISBN 978-3-7799-3707-4

© 2017 Beltz Verlag, Weinheim Basel

[http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?](http://www.beltz.de/de/nc/verlagsgruppe-beltz/gesamtprogramm.html?isbn=978-3-7799-3707-4)

isbn=978-3-7799-3707-4

2 Computerspielen zwischen Euphorie, Normalisierung und Pathologisierung

Faszination und Verdammung – zwischen diesen beiden Polen stehen Computerspiele und ihre Nutzer und Nutzerinnen. Dieses Spannungsfeld durchzieht alle Diskursfelder. In den Medien, in der Politik und auch in der Wissenschaft changiert die Auseinandersetzung immer wieder zwischen einer die Spiele und die damit verbundenen Nutzungspraktiken euphorisch betrachtenden und einer sie pathologisierenden Haltung und Argumentation. Dieses Kapitel zeigt die gesellschaftliche Bedeutung auf, die Computerspielen heute zukommt und streift dabei notwendig beide Diskurslinien. Es wird allerdings nicht der Anspruch erhoben, diese polarisierende Debatte umfassend zu rekonstruieren, sondern es geht darum, die bestehende Polarität insbesondere in der wissenschaftlichen Auseinandersetzung aufzuzeigen und damit zugleich eine der zentralen Leerstellen in der Beschäftigung mit digitalen Spielen zu identifizieren, an der diese Arbeit ansetzt: Das Fehlen einer sozialwissenschaftlichen und sinnverstehenden Perspektive in der Auseinandersetzung mit dem Phänomen Computerspielabhängigkeit.

Der erste Teil des Kapitels widmet sich zunächst der gesellschaftlichen Relevanz von Computerspielen und zeigt dann, dass Computerspielen insbesondere in den Geistes- und Sozialwissenschaften tendenziell positiv und euphorisch begegnet wird, während kritische Perspektiven weitgehend fehlen. Im zweiten Teil steht mit der Computerspielabhängigkeit ein als pathologisch betrachtetes Computerspielverhalten im Zentrum. Nach einer Bestimmung, was in der Forschung allgemein unter dem Begriff der Computerspielabhängigkeit verstanden wird, folgt eine Darstellung des Forschungsstands zum Thema, bevor abschließend die Dominanz medizinisch-psychologischer Deutungen und die fehlende sozialwissenschaftliche Auseinandersetzung mit dem Phänomen kritisch reflektiert werden.

2.1 Zur gesellschaftlichen Relevanz von Computerspielen und ihrer utopischen Betrachtung

Computerspiele haben in den vergangenen vier Jahrzehnten einen enormen Aufschwung erfahren. Sie sind zu einem bedeutenden Teil der Alltagskultur avanciert und aus der gesellschaftlichen Realität nicht mehr wegzudenken. Insofern sind sie gesellschaftliche Normalität geworden. Gleichzeitig scheinen Computerspiele ein utopisches Potenzial zu bergen, das im Wesentlichen in ihrer dynamischen und interaktiven Struktur begründet liegt. Ähnlich wie das Internet weckten sie Fantasien von Freiheit sowie aktiv und selbstbestimmt handelnden Akteuren und Akteurinnen und machten Hoffnungen auf einen sozialen Ort, an dem neue, unkonventionelle Perspektiven möglich und geografische, soziale und kulturelle Grenzen unbedeutend sind (Rheingold, 1994; Grosz, 2001; Miller, 2006). Von den Spielen ging und geht damit offenbar nicht nur für zahlreiche Nutzer und Nutzerinnen eine Faszinationskraft aus. Mit den game studies scheint ihnen auch eine ganze Wissenschaftsdisziplin verfallen.

2.1.1 Computerspielen als Massenphänomen, Kulturgut und Wirtschaftsfaktor

Das Klischee vom männlichen, jugendlichem ‚Computerspielernd‘ ist angesichts der gesellschaftlichen Verbreitung digitaler Spiele nicht mehr haltbar. Computerspiele sind inzwischen selbstverständlicher Teil der Alltags- und Freizeitkultur zahlreicher Menschen. Nach Angaben des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware e.V. (BIU) nutzen etwa 26 Millionen Deutsche regelmäßig⁶ Computer- und Videospiele (BIU, 2013a). Industrieunabhängige Studien finden unter den Deutschen ab 14 Jahren einen Anteil von rund einem Viertel (Quandt/Scharkow/Festl, 2010; Quandt/Festl/Scharkow, 2011; Quandt, et al., 2013) bis einem Drittel (Schmidt/Drosselmeier, 2011, S. 44) an Personen, die „ab und zu“ Computerspiele nutzen. Kaum ein Kind und wenige Jugendliche wachsen heute ohne sie auf (Feierabend/Karg/Rathgeb, 2013b, S. 46 ff.; 2013a, S. 45 ff.). Aber auch über 40-Jährige gehören mittlerweile zur Zielgruppe der Spieleindustrie, sind die einstigen Pioniere und Pionierinnen unter den Computerspielenden doch längst aus den Kinderschuhen herausgewachsen (Grüninger/Quandt/Wim-

6 Regelmäßig wird hier definiert als mehrmals pro Monat (BIU, 2013a).

mer, 2008; Quandt/Grueninger/Wimmer, 2009; Schmidt/Drosselmeier, 2011, S. 41 ff.; Quandt, et al., 2013). Für einige gelten Computerspiele insbesondere durch ihre interaktive und nicht-lineare Struktur bereits als die Kunstform des digitalen Zeitalters (Deterding, 2005; Kampmeyer-Käding, 2005, S. 93; Gee, 2006; Wehn, 2011; Schlüter, 2013; Triclot, 2013). Ein relevantes Kulturphänomen stellen sie ohne Frage dar. Dieser Status dokumentiert sich nicht nur darin, dass digitale Spiele wissenschaftsfähig geworden sind und sich zahlreiche Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler insbesondere aus den Kultur-, Kommunikations- und Medienwissenschaften mit ihnen als innovatives Feld zeitgenössischer Kultur auseinandersetzen⁷, sondern er manifestiert sich auch in der offiziellen Anerkennung der Computerspiele als Kulturgut durch den Deutschen Kulturrat im Jahr 2008 (BIU, 2014b). Dass in Deutschland seit 2009 jährlich der gemeinsam vom BIU, dem Bundesverband der Entwickler von Computerspielen e.V. (G.A.M.E.) und dem Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien eingerichtete Deutsche Computerspielpreis vergeben wird (Awardbüro Deutscher Computerspielpreis, 2014b), spricht nicht nur für die kulturelle Bedeutung digitaler Spiele, sondern auch für deren wirtschaftliche Relevanz. So soll mit dem Preis „der Wirtschaftsstandort Deutschland im Bereich der Entwicklung interaktiver Unterhaltungssoftware gefördert werden“ (Awardbüro Deutscher Computerspielpreis, 2014a). Die Computerspielindustrie ist zu einem zentralen Bestandteil der Kultur- und Kreativwirtschaft gewachsen (Quandt/Scharkow/Festl, 2010). Nach Schätzungen des BIU befassen sich allein in Deutschland circa 150 Unternehmen mit rund 10.000 freien oder festangestellten Mitarbeitern und Mitarbeiterinnen hauptsächlich mit der Entwicklung und/oder der Vermarktung von Games (BIU, 2014a). Weltweit erwirtschaftete die Branche im Jahr 2012 einen Umsatz von 63 Milliarden US-Dollar und damit mehr als die Filmindustrie (Bergeron/Naudeau, 2013).

7 Diese und andere Wissenschaftsdisziplinen versammeln sich unter dem Dach der game studies und beschäftigen sich mit den Spielen selbst, ihrer Nutzung und damit in Verbindung stehenden Phänomenen. Neben eigenen Lehrstühlen an Universitäten und Hochschulen haben sich auch eigene Fachzeitschriften etabliert, etwa die seit 2007 erscheinende „*Eludamos. Journal for Computer Game Culture*“, die seit 2006 publizierte „*Games and Culture. A journal of interactive media*“ oder die bereits seit 2001 erscheinende Fachzeitschrift „*Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*“, die den Weg für das Feld der game studies maßgeblich mitbereitet hat (Aarseth, 2001b). Seit 2003 existiert mit der Digital Games Research Association (DiGRA) zudem ein internationales Netzwerk von Forschern und Forscherinnen, die ihre Arbeit diesem Thema verschrieben haben.

2.1.2 Verbreitung und Art der Computerspielnutzung in Deutschland

Für das Ausmaß und die Art der Nutzung von Computerspielen interessieren sich neben der Industrie, für die diese Daten wertvolle Hinweise über den Computerspielmarkt liefern, seit Jahren auch insbesondere Wissenschaftler und Wissenschaftlerinnen der Kommunikations- und Medienwissenschaften sowie der Medienpädagogik. Für Kinder und Jugendliche etwa liefert der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest mit den Untersuchungen Kinder und Medien (KIM) und Jugend, Information, (Multi-)Media (JIM) seit Ende der 1990er Jahre regelmäßig bevölkerungsrepräsentative Daten zur Nutzung digitaler Spiele. Für die Computerspielnutzung der deutschen Bevölkerung ab 14 Jahren liegen diverse repräsentative Studien vor, wenngleich nicht immer transparent gemacht wird, ab welchem Nutzungsumfang jemand überhaupt als Computerspieler oder Computerspielerin gilt. Häufig fallen darunter auch Personen, die zumindest „selten“ oder nur „ab und zu“ spielen (Wolling, 2008; Quandt/Scharkow/Festl, 2010; Quandt/Festl/Scharkow, 2011; Schmidt/Drosselmeier, 2011; Quandt, et al., 2013). Diese Studien belegen unisono, dass Computerspiele in der Mitte der Gesellschaft angekommen sind und geben zugleich Einblick in die Sozialstruktur der Nutzer und Nutzerinnen sowie in die Formen der Nutzung. So zeigt sich etwa, dass der Bildungsgrad und das Einkommen kaum Einfluss auf Umfang und Art der Nutzung von digitalen Spielen haben (Quandt/Scharkow/Festl, 2010). Deutliche Unterschiede lassen sich dagegen zwischen Männern und Frauen und je nach Alter der Nutzer ausmachen.

Noch immer spielen mehr Männer als Frauen und mehr Jungen als Mädchen Computerspiele. In der deutschen Bevölkerung ab 14 Jahren spielen nach der Studie „GameStat“ rund 30 Prozent der Männer und nur rund 20 Prozent der Frauen zumindest ab und zu digitale Spiele (Quandt, et al., 2013, S. 484). Die noch etwas weitere gefasste Spieler-Definition⁸ der „Typologie der Wünsche“ Befragung führt dort zu einem noch größeren Unterschied: Demnach spielen 41 Prozent der Männer und nur 26 Prozent der Frauen (Schmidt/Drosselmeier, 2011, S. 44). Unter den Kindern spielen

8 Als Computerspieler und Computerspielerinnen gelten hier Personen ab 14 Jahren, die wenigstens eines der folgenden Kriterien erfüllen: zumindest selten spielen, wenigstens etwas interessiert am Onlinespielen mit anderen Nutzern und Nutzerinnen sind oder mobile bzw. stationäre Videospiegelgeräte in persönlichem Gebrauch haben (Schmidt/Drosselmeier, 2011, S. 43 f.).

aktuell etwa 29 Prozent der Jungen und 14 Prozent der Mädchen fast täglich (Feierabend/Karg/Rathgeb, 2013b, S. 47) und unter den Jugendlichen 70 Prozent der Jungen sowie 19 Prozent der Mädchen (Feierabend/Karg/Rathgeb, 2013a, S. 45). Betrachtet man den Anteil der Computerspielenden nach Altersgruppen zeigt sich, dass der Anteil der Computerspielenden unter den Unter-30-Jährigen noch immer deutlich größer ist als unter den Älteren. Laut „GameStat“ spielen im Jahr 2013 86,7 Prozent der 14–17-Jährigen und 61 Prozent der 18–29-Jährigen, während sich unter den 30–49-Jährigen (27,9%), den 50–64-Jährigen (14,8%) und den über 65-Jährigen (7,7%) deutlich weniger Computerspielende finden (Quandt, et al., 2013, S. 485). Ein ähnliches Bild liefert die „Typologie der Wünsche“ aus dem Jahr 2010 (Schmidt/Drosselmeier, 2011, S. 44).⁹

Auch hinsichtlich des Spielverhaltens erweisen sich Geschlecht und Alter als relevante Einflussgrößen. Differenzierte Analysen hierzu liefert unter anderem die 2010 von Fritz und Kollegen in Deutschland durchgeführte Repräsentativbefragung von Computerspielenden (Schmidt/Drosselmeier, 2011, S. 47 ff.). Was die Nutzungszeiten angeht verbringt nach dieser Studie etwa die Hälfte aller Computerspielenden maximal zwei Tage pro Woche und insgesamt weniger als drei Stunden mit Spielen. Dabei fallen in diese Gruppe nur rund 40 Prozent der Spieler aber etwa 60 Prozent der Spielerinnen (Schmidt/Drosselmeier, 2011, S. 51). Frauen spielen also nicht nur seltener als Männer, sondern verbringen, wenn sie spielen, durchschnittlich auch weniger Zeit damit.¹⁰ Dieses Bild setzt sich auch in der Gruppe der Intensivnutzer und -nutzerinnen fort. Zehn bis 20 Stunden pro Woche spielen 14 Prozent der Männer gegenüber 8,5 Prozent der Frauen und mehr als 20 Stunden pro Woche spielen nur noch 3,5 Prozent der Frauen aber immer noch 8,5 Prozent der Männer (Schmidt/Drosselmeier, 2011, S. 52). Unterscheidet man nach Alter, wird deutlich, dass zeitintensives Spielen von mehr als zehn Stunden pro Woche unter den 20–29-Jährigen mit etwa 30 Prozent und den Jugendlichen mit rund 23 Prozent am weitesten ver-

9 Die Studie arbeitet mit einer anderen Alterseinteilung als „GameStat“. Folgende Verteilungen zeigen sich hier: 14–19 Jahre: 82,5%, 20–29 Jahre: 61,4%, 30–39 Jahre: 48,8%, 40–49 Jahre: 38,1%, 50–59 Jahre: 22,3%, 60–69 Jahre: 6,9% sowie über 70 Jahre: 2,0% (Schmidt/Drosselmeier, 2011, S. 44).

10 Gestützt werden die Ergebnisse auch durch die „GameStat“ Befragung, die insgesamt allerdings etwas höhere Nutzungszeiten konstatiert. Im Dreijahresdurchschnitt spielen die deutschen Computerspieler und Computerspielerinnen ihr zufolge rund 50 Minuten täglich (Männer: 56 Minuten, Frauen: 40 Minuten) (Quandt, et al., 2013, S. 485).

breitet ist.¹¹ Unter den Älteren spielt nur etwa jede zehnte Person ähnlich viel (Schmidt/Drosselmeier, 2011, S. 52).

Betrachtet man die Spielform, kann das Spielen allein als die Standardform der Nutzung bezeichnet werden (Schmidt/Drosselmeier, 2011, S. 50 f.; Quandt, et al., 2013, S. 486). Über 80 Prozent der Computerspielenden nutzen diese Form des Spielens. Gemeinsam mit anderen (on- wie offline) spielen rund 65 Prozent der Spielenden und online spielt gut die Hälfte aller Computerspielenden (Quandt, et al., 2013, S. 486). Frauen und Ältere spielen dabei tendenziell seltener gemeinsam mit bzw. gegen andere (Schmidt/Drosselmeier, 2011, S. 51).

Im Hinblick auf die genutzten Spielgenres zeigen sich starke Unterschiede zwischen Männern und Frauen. Gefragt nach ihrem derzeitigen Lieblingsspiel nennen Frauen und Mädchen mehrheitlich Knobel- und Denkspiele sowie Fitness- und Bewegungsspiele, die Männer und Jungen dagegen vor allem Sport- und Rennspiele sowie Actionspiele und Shooter (Rehbein/Kleimann/Mößle, 2009, S. 18; Schmidt/Drosselmeier, 2011, S. 53; Feierabend/Karg/Rathgeb, 2013a, S. 49). Männer zeigen zudem gegenüber den Frauen ein vielfältigeres Nutzungsmuster (Quandt/Festl/Scharkow, 2011, S. 417). Gleiches gilt auch für die Altersgruppen: die Unter-30-Jährigen zeigen ein breiteres Nutzungsspektrum als die Älteren, deren Präferenz insbesondere bei Puzzle- und Rätselspielen liegt (Quandt/Festl/Scharkow, 2011, S. 417; Schmidt/Drosselmeier, 2011, S. 52 ff.; Quandt, et al., 2013).

Gefragt nach den Motiven für ihre Computerspielnutzung zeigt sich über alle Nutzergruppen hinweg ein starkes Unterhaltungsmotiv. Spaß zu haben und sich unterhalten zu lassen, werden von allen Spielenden am häufigsten genannt, gefolgt von der Möglichkeit, Zeit zu füllen. Demgegenüber sind auf Lernen und Training bezogene Motive, Eskapismus, sozialbezogene Motive oder die Möglichkeit, über die eigenen Grenzen hinaus etwas zu tun oder in andere Rollen zu schlüpfen deutlich seltener verbreitet (Schmidt/Drosselmeier, 2011, S. 58 f.). Auch hier gibt es über das Unterhaltungsmotiv hinaus zwischen den Geschlechtern und den Altersgruppen Unterschiede. Während Frauen eher als Männer spielen „um bestimmte Fähigkeiten zu trainieren“ oder „den Alltag hinter sich zu lassen“, geht es den Männern eher darum, „Spannende Geschichten zu erleben“ oder „sich mit anderen Spielern zu messen“. Jugendliche nennen gegenüber älteren Spielern häufiger, mit Spielen ihre Langeweile vertreiben zu wollen, aber

11 Eine repräsentative Befragung von Neuntklässlern des KFN findet unter 15-Jährigen demgegenüber rund 25 Prozent Viel- und Exzessivspielende mit mehr als 2,5 Stunden täglicher Spielzeit (Rehbein/Kleimann/Mößle, 2010).

auch Motive der Überschreitung von Begrenzungen des „echten Lebens“ sind in dieser Gruppe stärker vertreten (Schmidt/Drosselmeier, 2011, S. 60).

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass Computerspiele nach wie vor insbesondere von Jugendlichen und jungen Erwachsenen sowie von Jungen bzw. Männern genutzt werden und diese Gruppe auch tendenziell die intensiv Spielenden stellt. Gleichzeitig ist inzwischen aber mehr als ein Drittel der Computerspielenden älter als 40 Jahre (Schmidt/Drosselmeier, 2011, S. 48). Die Computerspiele haben sich aus der Subkultur heraus in die Mitte der Gesellschaft bewegt, was der Computerspielforscher Jesper Juul pointiert in der These formuliert: „To play video games has become the norm, to not play video games has become the exception“ (Juul, 2010, S. 8). Dabei zeigen die Daten für Deutschland, dass die Mehrheit der Spielenden eher zu den Gelegenheits- und regelmäßig Spielenden zählt, während nur eine kleine Gruppe von Intensivnutzern und -nutzerinnen existiert. Diese Entwicklung korrespondiert mit den Veränderungen des Computerspielmarkts, der in den vergangenen Jahren die Älteren und die Frauen als Zielgruppe entdeckt und verstärkt auf niedrigschwellige Gelegenheitsspiele gesetzt hat, die unter diesen Nutzergruppen auch stärker verbreitet sind.

2.1.3 Durch die rosarote Brille? Forschungsperspektiven der Geistes- und Sozialwissenschaften auf Computerspiele

Mit der Zunahme der gesellschaftlichen Bedeutung und Verbreitung von Video- und Computerspielen rückten sie zusehends auch in den Fokus wissenschaftlicher Betrachtung. „2001 can be seen as the **Year One** of *Computer Game Studies* as an emerging, viable, international, academic field“ schreibt etwa Espen Aarseth, Herausgeber der Fachzeitschrift „Game Studies“, in deren erster Ausgabe (Aarseth, 2001b, S. o.S.; Hervorhebung i.O.). Fasziniert von den neuen Möglichkeiten und Chancen der virtuellen Welten bzw. des Cyberspace haben sich die Geistes- und Sozialwissenschaften der Erforschung dieser Welten zugewandt und sie nicht selten zu utopischen Orten stilisiert (Rheingold, 1994; Grosz, 2001; Miller, 2006) – gerade auch in Opposition zu den auf die Gefahren der neuen Technologien für die einzelnen Menschen und die Gesellschaft insistierenden Forschern und Forscherinnen aus den eher naturwissenschaftlich, medizinisch-psychologisch ausgerichteten Nachbardisziplinen. Der Cyberspace und mit ihm die digitalen Spielwelten wurden gefeiert als Orte uneingeschränkter Freiheit, die ihre Nutzer und Nutzerinnen zu Produzenten und Produzentinnen machen, Menschen über kulturelle und soziale Grenzen hinweg verbinden und

das Potenzial für soziale Revolutionen bergen (Rheingold, 1994; Grosz, 2001; Miller, 2006). Diese pauschale utopische Betrachtung ist zwar einer differenzierteren Auseinandersetzung gewichen (Wright/Embrick/Lukacs, 2010), die tendenziell euphorische Grundhaltung wirkt jedoch bis heute in die game studies nach, unter deren Dach sich Wissenschaftler und Wissenschaftlerinnen aus den unterschiedlichsten geistes- und sozialwissenschaftlichen Disziplinen aber beispielsweise auch – und das ist für die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit einem Phänomen sicher ungewöhnlich – Designer und Designerinnen sowie Entwickler und Entwicklerinnen von Spielen versammeln. Die methodologischen Ansätze sind so verschieden wie die Disziplinen und reichen von standardisierten Befragungen über Interviewstudien bis hin zu ethnografischen Arbeiten oder Diskursanalysen. Dabei stehen je nach Disziplin und Forschungshintergrund eher die Gestaltung und Wirkweise der Spiele selbst, die Nutzer und Nutzerinnen mit ihren Spielmotiven und ihren Aneignungen der Spiele, die mit den Spielen verbundene (Sub-)Kultur bzw. der Einfluss der Spiele auf gesellschaftliche Diskurse und Prozesse oder Fragen der Ontologie im Vordergrund (Egenfeldt-Nielsen/Smith/Tosca, 2008, S. 10).

Innerhalb der game studies liegt der Fokus der sozialwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit Computerspielen und damit verbundenen Phänomenen in der Regel auf der Konstruktion sozialer Wirklichkeit innerhalb von und durch die Spielwelten. So widmen sich etwa zahlreiche Studien den sozialen Interaktionen der Spieler und Spielerinnen in-game (Ducheneaut/Moore, 2004; Williams et al., 2006; Cole/Griffiths, 2007; Geisler, 2009; Simon/Boudreau/Silverman, 2009; Taylor, 2009; Eklund/Johansson, 2013; Geisler, 2014) oder nehmen die mit den Spielen einhergehende Spielkultur und die subjektive Aneignung der Spiele durch die Nutzer und Nutzerinnen in den Blick (Newman, 2008; Koubek/Mosel/Werning, 2013; Švelch, 2013). Computerspiele dienen häufig auch als Forschungsfeld für Fragen der Genderforschung (Hayes, 2007; Corneliussen, 2008; Heeter et al., 2009; Lehdonvirta et al., 2012). Andere Arbeiten wiederum befassen sich mit dem öffentlichen Diskurs über Computerspiele (Kirkpatrick, 2012; McKernan, 2013) oder analysieren die Bedingungen der Produktion von Computerspielen (Prescott/Bogg, 2011, 2013).

Nur selten wird demgegenüber das komplexe Wechselverhältnis von Alltag beziehungsweise Biografie der Nutzer und Nutzerinnen und ihrer Aktivität in der Spielwelt in den Mittelpunkt der Analysen gerückt, und insofern dies doch der Fall ist, wird eher nach den positiven Effekten gefragt, wie zum Beispiel nach Kompetenztransfer vom Virtuellen ins Reale (Bessière/Seay/Kiesler, 2007; Lampert/Schwinge/Teredesai, 2011; Doh/

Whang, 2014) oder sozialer Unterstützung durch die Spielgemeinschaft (Trepte/Reinecke/Juechems, 2012). Kritische Auseinandersetzungen mit Computerspielen und ihrer Nutzung sind eher die Ausnahme und finden erst in der jüngsten Vergangenheit zaghaft Eingang in die Disziplin (Fritz et al., 2011b; Snodgrass et al., 2012; Domahidi/Quandt, 2015). Damit wird das Feld problematischer Computerspielnutzung, insbesondere der Computerspielabhängigkeit, weitgehend Forschern und Forscherinnen aus Medizin und Psychologie überlassen (Jukschat, 2013), wodurch in der Auseinandersetzung mit diesen Phänomenen nicht nur soziale Mechanismen und Zusammenhänge unterbelichtet bleiben, sondern allgemein eine sozialwissenschaftliche Perspektive und Deutung fehlt (detaillierter hierzu Kapitel 2.2.3).

2.2 Zum Phänomen der Computerspielabhängigkeit

Die Kritik an Computerspielen wird maßgeblich von zwei Diskursen bestimmt: Der Debatte, inwieweit die Nutzung gewalthaltiger und altersinadeguater Computerspiele zu aggressiven Gedanken und Verhalten führt bzw. die Empathiefähigkeit und prosoziales Verhalten mindert (für einen Überblick des Forschungsstands vgl. Anderson et al., 2010; Mößle, 2012; Mößle et al., 2012) und der Frage, inwieweit Computerspielen in eine Sucht bzw. Abhängigkeit führen kann. Im Folgenden wird die Frage des Zusammenhangs zwischen Computerspielen und Gewalt ausgeklammert, da das Augenmerk in dieser Arbeit auf das Phänomen der Computerspielabhängigkeit und seiner Erklärung gerichtet ist.

2.2.1 Zum Begriff der Computerspielabhängigkeit in medizinisch-psychologischer Forschung

Wissenschaftlich diskutiert wird das Phänomen der Computerspielabhängigkeit bereits seit den 1980er Jahren (Soper/Miller, 1983; Kestenbaum/Weinstein, 1985; Shotton, 1989; Fisher, 1994). Die Debatte intensivierte sich, als Ende der 1990er Jahre verstärkt die Internetabhängigkeit in den Fokus der Aufmerksamkeit rückte, worunter so unterschiedliche Aktivitäten fallen wie Internetpornografie, Nutzung von sozialen Netzwerken, Datensammelwut, Shopping oder Glücksspiel; aber eben auch das Spielen digitaler Spiele (Young et al., 1999). Im Zuge weiterer Forschung und Auseinandersetzung wurde die Computerspielabhängigkeit zusehends vertie-

fend eigenständig erforscht (Rehbein et al., 2013) und schließlich im Jahr 2013 als bisher einzige Form von Internetabhängigkeit durch die American Psychiatric Association (APA) als Forschungsdiagnose in den Anhang des Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, DSM-5, aufgenommen (American Psychiatric Association, 2013, S. 795 ff.).

Computerspielabhängigkeit ist damit zwar nach wie vor weder im für deutsche Mediziner bzw. Medizinerinnen und Psychologen bzw. Psychologinnen maßgeblichen diagnostischen Manual, dem ICD-10 (Dilling et al., 2006), noch im amerikanischen Pendant, dem DSM-5 (American Psychiatric Association, 2013), als Diagnose für den klinischen Gebrauch enthalten und kann daher in der Praxis bisher nicht vergeben werden. In der medizinisch-psychologisch ausgerichteten wissenschaftlichen Community, die sich bisher vorrangig mit dem Phänomen beschäftigt, herrscht jedoch weitgehend Einigkeit über die Existenz eines Phänomens Computerspielabhängigkeit/-sucht. Allgemein wird dort unter dem Begriff ein Computerspielverhalten mit Krankheitswert verstanden, „bei dem die Symptome einer psychischen Abhängigkeit erlebt werden, ein klinisch relevanter Leidensdruck aus dem Verhalten resultiert und das Verhalten trotz negativer Konsequenzen aufrechterhalten wird“ (Rehbein, et al., 2013, S. 569).

Aktuelle systematische Überblicksarbeiten und Diskussionspapiere zeigen allerdings, dass zentrale Merkmale des Phänomens nach wie vor nicht vollständig verstanden sind bzw. darüber bisher kein Konsens in der wissenschaftlichen Gemeinschaft erzielt werden konnte (King et al., 2013; Kuss, 2013; Petry, 2014; Rehbein/Mößle, 2014; Rumpf/Batra/Mann, 2014a, 2014b; Petry et al., 2015; Griffiths et al., 2016; Petry et al., 2016; Zenses, 2016). Während sowohl die Mehrzahl der Forscher und Forscherinnen als auch die APA das Phänomen nosologisch als Abhängigkeit einordnen (American Psychiatric Association, 2013; Hellman et al., 2013; Zenses, 2016) und nicht etwa, wie anfänglich auch diskutiert, als Impulskontrollstörung oder Zwangsstörung (Meerkerk et al., 2009; van Rooij/Schoenmakers/et al., 2010; Wölfling/Müller, 2010), bestehen nach wie vor deutliche Unterschiede hinsichtlich der verwendeten Terminologie und die der Computerspielabhängigkeit zugrunde liegenden Kriterien (für einen Überblick Kuss/Griffiths, 2012a, 2012b; King, et al., 2013; Zenses, 2016). So sprechen zwar zahlreiche Autoren und Autorinnen von Abhängigkeit und Sucht (so etwa Charlton/Danforth, 2007; Kim et al., 2008; Lemmens/Valkenburg/Peter, 2009; Rehbein/Kleimann/Mößle, 2010; Rehbein/Mößle, 2013; Spekman et al., 2013), andere benutzen aber auch Formulierungen wie pathologisches Spielen (etwa Gentile, 2009; Choo et al., 2010; Lemmens/Valkenburg/Peter, 2011) oder problematisches Spielen (etwa Kim/Kim, 2010; Schmidt et al.,